大道詰将棋

昭代産業株式会社ソフト開発部

目　　次

「大道詰将棋」をお買上げのお客様へ

この度は「大道詰将棋」をお買い上げいただきまして、誠に有難うございます。

本ソフトは、初代「将棋大将」以来３年有余、将棋・囲碁の専門メーカーを目指す昭代ソフトが世に贈る画期的な対局詰将棋ソフトです。

今までの詰将棋ソフトは「コンピュータに詰将棋の問題を解かせる」というものがほとんどでしたが、これは違います。

「人間の挑戦にコンピュータが逃げる」というものです。
人間の思考中は、コンピュータも思考していますし、同じ問題を何回も対戦するとコンピュータも研究していて、ついには瞬時に正解がわかるようになります。

まだまだ、至らない点ばかりのソフトですが、本ソフトが少しでもお客様のお役に立つことができれば、これに勝る喜びはありません。
これからも改良を加え素晴らしいソフトにしていく所存ですので、どうか今後とも、お引き立て下さいますよう宜しくお願い申し上げます。

また当社開発の将棋囲碁大将シリーズには、ユーザー登録をされた方に、「他の将棋ソフトや、バージョンアップの製品などが格安の価格でサービスされる」という特典が付いています。お手数ですが、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・将棋の強さ・持っているゲームソフト名などをお書きの上、同封のアンケートと共に「大道詰将棋」に対するご意見・ご感想を添えてご登録下さいますようお願い申し上げます。

昭代産業株式会社 ソフト開発部

〒910 福井市高木１丁目308-2

TEL 0776-53-2642

２．「大道詰将棋」の特徴

「大道詰将棋」の特徴は

１．特徴の第１は「対局詰将棋ゲーム」であるということです。

２．その２には、コンピュータも学習するという点にあります。

３．その他、人間の思考中にもコンピュータが考えている。

４．持ち時間を細かく決められる。

５．「大道香具師」に記憶内容を忘れさせることができる。

６．ハードディスク・ＲＡＭディスクにも対応している。

などが挙げられます。

３．「大道詰将棋」の構成

「大道詰将棋」には、次のような８つのメニューがあります。

１．問題の選択

対戦の前にまず問題を選びます。（ディスクから読み込みます）

２．「大道香具師」との勝負

あなたの選んだ問題で「大道香具師」と勝負をします。どちらが先に読み切るか楽しみなところです。

３．勝負の再現

「大道香具師」との勝負を再現します。

４．問題の作成と訂正

詰め将棋の問題を自由に作成したり、訂正したりします。

５．問題の保存

新たに作成した問題や訂正した問題をディスケットに保存します。

６．問題の削除

不要になった問題をディスクから削除します。

７．「大道香具師」の記憶喪失

「大道香具師」に今まで学習した記憶内容を忘れさせます。

８．初期設定の変更

持ち時間、詰め手数、詰め方・玉方、問題・学習ドライブなどの変更をします。

ESC．ゲームを終了します

ゲームを終了して学習データを他のディスケットにコピーするときに使います。

４．「大道詰将棋」の起動

「大道詰将棋」の起動は、プログラムディスケットをドライブＡ：に入れ、棋譜保存用ディスケットをドライブＢ：に入れて立ち上げます。

保存するドライブをＢ：以外にしたい時は、起動後問題・学習用ドライブを変更することが必要です。（メニューの「８．問題・学習用ドライブの設定」を参照して下さい。）

また、棋譜保存用ディスケットは特に指定のない限り取り出さないようにして下さい。

棋譜保存用ディスケットには、詰将棋の問題と共に「大道香具師」の学習内容が保存されますので、ディスクの残り容量には充分注意しておいて下さい。

「大道詰将棋」を起動してしばらくたつと、次のようなメニュー画面が現われます。

★★「大道詰め将棋」ＭＡＩＮ メニュー ★★

１．詰め将棋の問題を選ぶ
２．大道香具師と勝負する。
３．只今の勝負を再現する。
４．詰め将棋の問題をつくる。
５．詰め将棋の問題をディスクに保存する。
６．詰め将棋の問題を削除する。
７．大道香具師の学習内容忘れさせる。
８．初期設定の変更。
ESC．ゲームを終了する。

希望のメニューを選択すると、それぞれのプログラムが走るようになっています。

5．問題を選ぶ（メニュー１）

この「大道詰将棋」は週刊将棋の協力を得てすでに何題かの問題が入力されています。

「大道香具師」と対戦する前に、まず問題を選択しなければなりません。メニューの「１．詰め将棋の問題を選ぶ。」を選択すると次のような画面が現れます。

```
＊＊＊　問題をディスクから読み込みます。＊＊＊
ＥＳＣ　キーのみでメニューに戻ります。
棋譜ファイルの一覧表
S002_5          S004_5
```

ファイル名の中で「ｓ」の次にくる３つの数字は付属の問題集「らくらく詰ませる５・７・９手」の問題番号です。正解がわからない時はこの本の解答を参考にして下さい。

またアンダーバーの次の数字は「大道香具師」が解くことのできる詰め手数です。この数字の大きい問題は正解が出るまでにかなりの時間がかかります。

問題をディスクから読み込むときは、カーソルキー又はスペースキーでファイル名の上にあるリバースを動かし、リターンキーで決定します。

６．大道香具師との勝負 （メニュー２）

メニューから「２．大道香具師と勝負する。」を選択すると、以下のメニューが現れて、いよいよ「大道香具師」との勝負が始まります。

問題は、あなたが詰め方として保存されていますので、「大道香具師」の方が玉方ということになります。（詰め方、玉方の変更はメニュー８の中の「４．詰め方・玉方の設定」で行ないます。）

★★★　対戦メニュー　★★★
１．最初から勝負を始める。
２．途中から勝負を始める。
ESC．最初の画面に戻ります。

１．勝負の構成

「大道香具師」は、本人の手番の時はもちろんですが、あなたの手番の時も考えています。（画面右下に「大道香具師も考えています。」と表示されます）

あなたの手番の時は、[F·10] キーを押して「大道香具師」の思考を中断させ、あなたの次の一手を入力します。持ち時間以内に指さなければ「あなたの負け」になります。

今度は「大道香具師」が先程のつづきから思考を再開して逃げ手を考えます。

これをくり返して、決められた詰め手数までに詰まなければ「手数オーバーであなたの負け」となります。

リターンキーかスペースキーで最初のメニュー画面に戻りますので、もう一度最初から勝負する時は、そのままメニュー２を選びつづいて「１．最初から始めます」を選択して下さい。

この時「大道香具師」は先程の思考内容を記憶していますので、少しずつ強くなってきています。あなたも頑張って下さい。

（注）ディスクの残り容量不足などで記憶内容を忘れさせなければならないような事態になったときは、メニューの「７．大道香具師に学習内容を忘れさせる。」を選択して、記憶を喪失させて下さい。

２．対戦画面の説明

対戦中にはつぎのような画面が表示されています。

画面左下	詰め手数
〃	只今の手数
〃	初手及び２手以降の持ちタイム
〃	デイスケットの残り容量(KB)
画面右下	メッセージエリア
〃	指して可能な駒と番号を表示
〃	１手の残りタイム
〃 右端	風船

３．操 作 の 方 法

その１．キーボードによる入力

操作はすべて、右側のテンキーだけで行なえるようになっています。

イ．「大道香具師」の思考中断

まず、[F･10]で「大道香具師」の思考を中断させ、あなたの手の入力待ちの状態にします。

ロ．駒の移動

１．移動先の番地を、将棋盤の上の数字を先に、横の数字を後に入力します。すると、移動先の番地の右上に、赤い●印が表示されます。そして移動可能な駒の左下に、白い数字が表示されます。と同時に画面右下にも移動可能な駒とその番地と数字が表示されます。

２．移動する駒の数字を、将棋盤の白い数字からか、または画面右下の数字から選んで入力して下さい。これでOKです。

ロ．駒の成・不成

１．最初は駒の移動と同じです。

２．移動する駒の数字を入力したときに、その駒が慣れる時には、ピーッとBEEP音が鳴りますので「不成」のときは、０キー、「成」のときは、０以外のキーを押して下さい。

ハ．駒を打つとき

１．駒を打ちたい番地を、前述のように指定します。

２．テンキーのピリオドキー（３の下のキー）を押します。
すると、駒の数字が表示されます。

３．希望する駒の数字を、画面右下の数字から選んで入力して下さい。

ニ．入力の訂正

指定されている以外のキー、例えば、ＲＥＴ、ＳＰＣ、ＢＳキーなどを押すと、BEEP音と共に最初からの入力待ちになります。

ホ．コンピュータの手

コンピュータの指した手は指した駒の左上にブルーのマークが点滅しますので、コンピュータの手が速すぎたり、局面が複雑になって、コンピュータが何処へ指したかわからなくなった時に便利です。

ヘ．対局放棄

[ESC] キーで対局を放棄します。

その２．マウスによる入力

１．「大道香具師」の思考をマウスの右ボタンで中断させます。

２．動かしたい駒の上でマウスの左ボタンをクリックします。

３．その駒の左上隅に赤丸のマークが出ます。

４．指したい場所へマウスカーソルを移動してマウスの左ボタンをクリックします。

(注1).指定した駒を中止する時はマウスの右ボタンをクリックします。

(注2).駒が成れる時は、ピーッとBEEP音が鳴りますので、
「成る」のときは、マウスの左ボタンをクリックします。
「不成」のときは、マウスの右ボタンをクリックします。

７．勝負の再現（メニュー３）

メニュー２で勝負した内容をメニューの「３．只今の勝負を再現する。」で再現します。対戦手順を記憶させたい時は、対戦のあとメニュー５で棋譜をセーブします。

再現メニューで手順を最初まで戻してからメニュー５でセーブすると、次回にメニュー１で問題を選択したあとメニュー２で対戦するときに問題開始の局面になっているので便利です。

イ．再現するときの注意

勝負を再現するには、コンピュータに対戦後の棋譜が読み込まれていなければなりません。

対戦直後であれば問題はありませんが、以前の勝負を再現したいときは、メニュー１によって、希望する対戦譜をディスクから読み込んでおかなければいけません。それからメニュー３で対戦の再現に入ります。

ロ．対戦再開の手順

１．メニュー１のによって、希望する対戦譜をディスクから読み込みます。
２．メニュー３で対戦を再現し、再開したい局面で再現を終了します。
３．続いてメニュー２の中の「２．途中から始めるとき。」を選択して対戦を再開します。

ニ．再現モードのコマンド

8．問題の作成と訂正 （メニュー4）

「大道詰将棋」では、あなたが独自に詰め将棋の問題を入力することができます。メニューの「4．詰め将棋の問題をつくる。」を選択すると、つぎのようなメニューが現れます。

★★ 詰将棋の問題の作成と訂正 ★★
1．詰め将棋の問題をつくる。
2．対局開始状態から作る。
3．全くの最初から作る。
4．既にある問題を訂正する。
ESC．最初の画面に戻ります

「1．詰将棋の問題をつくる。」を選択すると、すべての駒が玉方の駒台に乗りますので、詰将棋の問題をつくるのに便利です。

「2．対局開始状態から作る。」を選択すると、将棋盤にすべての駒が並んだ状態になります。

「3．全くの最初から作る。」を選択すると、すべての駒が盤外にある状態になります。

問題の訂正は「4．既にある問題を訂正する。」を選択して行ないます。

1．問題作成時の構造

問題作成では、駒のエリアを、将棋盤・詰め方の駒台・玉方の駒台・盤外の４つに分けています。

２．キーボードによる操作

イ．まず駒エリアを指定します。

[数字]．将棋盤上のとき
[→]．詰め方の持ち駒エリア
[←]．玉方の持ち駒エリア
[↓]．盤外エリア

（注）数字のキーを入力した時は、自動的に将棋盤のタテの行の指定となります。このあとでヨコの行の数字を指定して将棋盤上の駒を特定します。

ロ．次に駒を指定します。

駒を指定するときは、次の数字で指定します。なお将棋盤上での駒の指定は(イ)の縦の行の指定につづく横の行の指定で行ないます。

１．歩兵	２．香車	３．桂馬
４．銀将	５．金将	６．角行
７．飛車	８．王将	

ハ．最後に駒の移動場所を指定します。

将棋盤上へ移動するときは［数字］キー。
詰め方の持ち駒エリアへ移動するときは［→］キー。
玉方の持ち駒エリアへ移動するときは［←］キー。
盤外へ移動するときは［↓］キー。

（注）将棋盤上へ移動したい時だけ、もう一度よこの行の数字を入力し、正しければリターンキーで決定します。

ニ．駒の向き・成り・不成りを決定します。

駒の向き・成り・不成りは、将棋盤上の駒を指定したあと、リターンキーの前に［ROLL UP］キーで駒の状態を変化させてからリターンキーで決定します。

［ROLL UP］　は玉方不成・詰め方不成・詰め方成り・玉方成りで変化します。

［ROLL DOWN］　は詰め方不成・玉方不成・玉方成り・詰め方成りの順で変化します。

3．マウスによる操作

イ．マウスカーソルで駒を指定します。

盤外の駒は画面右下に表示されている駒のところでマウスの左ボタンをクリックして指定します。

ロ．次に駒を移動します。

移動したい場所にマウスカーソルを移動し左ボタンをクリックします。

ハ．最後に駒の向き、成り不成りを指定します。

盤上では指定した駒の上で右ボタンのクリックを続けると、玉方不成・詰め方不成・詰め方成り・玉方成りの順で駒の状態が変化します。

（注）操作の途中での中止は、マウスの右ボタンで行ないます。

9．問題をディスクに保存する（メニュー5）

メニュー４で問題を作成したり、メニュー８で持ち時間や詰め方玉方などを変更した時に、このメニューの「５．詰め将棋の問題をディスクに保存する。」で作成した問題をディスクに保存します。

問題をディスクに保存するときは、キーボードから希望するファイル名を入力して下さい。ファイル名は、８文字までにして下さい。それ以上は無視されます。また同じ名前のファイルがすでにあるときは、以前のファイルが消えてしまいますので注意が必要です。

（注）ドライブＢ：以外で使用になる時は起動後メニュー８の中の「４．問題・学習ドライブの設定」でドライブの変更を行なって下さい。

10．問題の削除（メニュー6）

メニューの「６．詰め将棋の問題を削除する。」は、不要になった問題を削除したい時に用います。もちろんその問題に対する大道香具師の学習内容も消されます。

不要になった問題を削除するときは、カーソルキー又はスペースキーでリバースを不要になった問題名の上に動かし、リターンキーで削除を実行します。

11．学習内容の記憶喪失（メニュー7）

どちらが先に読み切るか!?「大道香具師」と最初から対戦したい時など「大道香具師」の今までの学習内容を忘れさせることができます。

これは人間様ならではの特権ですが、ディスクの空エリアが少ないなど大義名分のある時だけ行使するようにしましょう。もちろん詰将棋の問題そのものはディスクに残っています。

記憶喪失の方法は、問題の削除と同じです。

12．初期設定の変更　（メニュー8）

「大道詰将棋」では、初心者から上級者まで楽しく遊んでいただくために、「初期設定」という項目を設うけ、さまざまな条件での対戦ができるようになっています。

詰め手数の設定変更や詰め方玉方の変更ができるのはもちろんのこと、初手の持ち時間と２手目以後の持ち時間を別々に設定することができるようになっています。

１．初期設定の内容

次のようなメニューを表示します。

★★ 初期設定変更メニュー ★★
１．初手の持ち時間の設定。
２．２手目以後の持ち時間の設定。
３．詰 め 手 数 の 設 定。
４．詰め方・玉 方 の 設 定。
５．問題・学習用ドライブの設定。
ESC．最初の画面に戻ります。

イ．初手の持ち時間は「１分」から「２４時間」まで９段階に設定することができます。

ロ．２手目以降の持ち時間は、「１０秒」から「３０分」まで９段階に設定することができます。

ハ．詰め手数は、「５手」から「１７手」まで７段階に設定することができます。

ニ．詰め方・玉方も「大道香具師」と交替することができます。

ホ．問題・学習用ドライブを希望のドライブに設定することができます。

２．起動時の初期設定

起動時には、次のような設定になっています。

１．初手の持ち時間	５分
２．２手目以後の持ち時間	１分
３．詰 め 手 数	７手
４．学習用ドライブ	Ｂ：
５．詰め手・玉方の設定	あなたが詰め手

13．学習データのコピー（ゲームの終了）

詰将棋の問題が必要とするメモリーの容量はごくわずかですが、学習内容の記憶には膨大なメモリーを必要とします。

５手詰めの問題では100KBもあれば足りると思いますが、７手詰めでは数百KBのメモリーが必要なものもあります。この様な問題では１問に１枚のフロッピーディスケットを用いるようにする必要があります。

その方法は

１．[ESC] キーでゲームを終了する。

２．ドライブＡ：に問題の入っているディスケットを挿入し、ドライブＢ：に MS-DOSのフォーマットをしてある空ディスケットを挿入します。

３．つぎに

A>COPY A:問題名.* B: ↵

これで問題名というファイルだけがドライブＢ：にコピーされます。

４．ドライブＡ：に大道詰将棋のシステムディスクを挿入し、ドライブＢ：に今コピーしたドライブＢ側のディスケットを入れ

A>DAIDOU ↵

として下さい。再び「大道詰将棋」のＭＡＩＮメニューが現れます。

14。うまく立ち上がらない時

「大道詰将棋」がうまく立ち上がらないときは、ディップスイッチとメモリースイッチ、及びドライブの接続などの確認をお願い致します。
（注：エプソン製のＰＣ－２８６シリーズはそのままで動作します）

1．まずメモリースイッチを確認します

イ．すべてのドライブからディスケットを抜いて空にして下さい。

ロ．電源を入れてしばらくたつと、ディスプレーに下記のようなメッセージが表示されますので、リターンキーを押して下さい。

```
How many files(0-15)?
```

ハ．するとさらにつぎのようなメッセージが（機種によって多少違うかも知れませんが、かまいません。）表示されてカーソルが点滅します。

```
NEC N-88 BASIC(86) version 2.0
Copyright (C) 1983 by NEC Corporation / Microsoft Corp.
379524 Bytes free
ok
```

ニ．ここでギーボードから MON と入力してリターンキーを押すと、h] と表示が変わりますので、SSW と入力してリターンキーを押します。

```
MON
h]SSW
SW1 SW2 SW3 SW4 SW5 SW6 SW7
48  93  02  08  00  00  00
h]
```

ホ．ここで SW3 の値が02以上であれば、メモリーはOKです。
つぎは、ディップスイッチの項に進んで下さい。02未満であればつぎの項に進んで下さい。

２．メモリースイッチ３（ＳＷ３）の値が02未満のとき

イ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－９８０１Ｆ２／Ｕ２の場合

今までにメモリーの増設をされたことがなければ、256KB(ｷﾛﾊﾞｲﾄ)の増設が必要です。
今までにメモリーを増設したことがある方は、最初の128KBと合わせて384KBになっていれば、メモリースイッチの変更の項に進んで下さい。384KBに足りなければさらに増設が必要です。

ロ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－９８０１ＶＦ２の場合

今までにメモリーの増設をされたことがなければ、128KB(ｷﾛﾊﾞｲﾄ)の増設が必要です。
今までにメモリーを増設したことがある方は、メモリースイッチの変更の項に進んで下さい。

３．メモリースイッチ３（ＳＷ３）の変更

イ．１－ホ、の状態から、SSW3 と入力してリターンキーを押します。

```
h]SSW3
00-
```

ロ．ここで増設したメモリーの大きさに合わせてメモリースイッチの３値を変更します。

合計が３８４ＫＢになったときは、０２を入力します。
合計が５１２ＫＢになったときは、０３を入力します。
合計が６４０ＫＢ以上になったときは、０４を入力します。

ハ．あとはリセットをして、ピーッというBEEP音がなく立ち上がり、1－ロ，ハのメッセージが表示されればOKです。
念のため１－ニの手順でメモリースイッチの値を確認して下さい。

４．ディップスイッチを確認します

ディップスイッチが、つぎのようになっているか確認して下さい。

イ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－９８０１Ｆ２／Ｕ２の場合

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SW1	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	ON	--	--	--	--
SW2	OFF	OFF	ON	ON	ON	--	--	--		

ロ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－９８０１ＶＭ２／ＵＶ２の場合

	1	2	3	4	5	6	7	8
SW1	ON	OFF	--	OFF	--	--	OFF	--
SW2	OFF	OFF	ON	ON	--	OFF	OFF	--
SW3	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

ハ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－９８０１ＶＸ２の場合

	1	2	3	4	5	6	7	8
SW1	ON	OFF	--	OFF	--	--	OFF	--
SW2	OFF	OFF	ON	ON	--	--	OFF	--
SW3	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	--	OFF	--

ニ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－９８０１ＲＡ／ＲＸの場合

	1	2	3	4	5	6	7	8
SW1	ON	OFF	--	OFF	--	--	OFF	--
SW2	OFF	OFF	ON	ON	--	--	OFF	--
SW3	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	--	OFF	--

ホ．お客様のお持ちの機種がＰＣ－２８６Ｖ／Ｌ／Ｘの場合

	1	2	3	4	5	6	7	8
SW1	ON	OFF	--	OFF	--	--	OFF	--
SW2	OFF	OFF	ON	ON	--	--	OFF	--
SW3	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	--	--	--

（ -- 印は ON OFF どちらでもよいもの）